

THIBAUT POTIER

En tant que développeur au sein d'entreprises axées sur l'industrie, j'ai acquis une expérience solide. Ma passion pour la création et mon désir d'innover m'incitent à explorer de nouvelles opportunités. Travailler avec des technologies liées au web représente pour moi une opportunité de développement personnel et professionnel inestimable.

Je suis disponible en présentiel aux alentours de Sherbrooke, en formule hybride pour Montréal ou Québec, ou en télétravail complet pour le reste du Canada ou la France.

@ thibaultpotier@gmail.com

+1 819-303-6118

Magog, Qc Canada

thibault-potier-669a01a4

EXPÉRIENCES PROFESSIONNELLES

Professeur | Cégep de Sherbrooke

08 2024 - aujourd'hui

Sherbrooke, Qc Canada

- Développement Web
- Exploitation d'une base de données

Programmeur de logiciels | Numetrix

04 2023 - 06 2024 (14 mois)

Sherbrooke, Qc Canada

- Création d'un générateur d'images synthétiques pour l'entraînement d'algorithmes de vision. Mise en place d'un pipeline pour la création, l'entraînement et l'évaluation des ensembles de données de synthèse.
- Migration d'applications et de bases de données internes de l'entreprise.
- Développement de bases de données, d'API et de UI pour les outils internes de l'entreprise.
- Expertises IT et DevOps

WEB

Angular

Typescript

Javascript

Jasmine

HTML

CSS

Three.js

Leaflet

GeoJson

GAME ENGINE

Unity

C#

Shader

mobile

AR

VR

DIVERS

UML

Git

Jenkins

Photoshop

3dsmax

Blender

Python

C++

Docker

SQL

Programmeur de logiciels | SimthetiQ

04 2021 - 04 2023 (24 mois)

Montréal, Qc Canada

- D'abord en charge de travailler sur un projet de recherche & développement, j'ai eu l'opportunité de réaliser des expériences multijoueurs interactives en réalité augmentée avec des casques HoloLens 2.
- J'ai aussi créé un logiciel de visualisation pour contrôler la qualité des modèles 3D réalisés par les artistes de l'entreprise.
- J'ai été amené à programmer des extensions pour des logiciels tels que Blender, 3DSmax et Photoshop afin de créer des outils qui automatisent certaines tâches redondantes pour l'équipe de création et de QA.
- Pour finir j'ai participé à la mise en place d'un pipeline automatique de validation qui utilisent tous ces outils

Programmeur de logiciels | Humanitas Solutions

09 2018 - 03 2021 (29 mois)

Montréal, Qc Canada

En deux ans et demi chez Humanitas Solutions, j'ai assuré un panel de missions variées. D'abord développeur Unity, j'ai créé une application tablette (android) pour contrôler un essaim de drones.

- Modélisation UML, développement en C#
- Communications réseau par socket
- Ecriture de shader
- Production de versions de démonstration du projet en réalité virtuelle.

J'ai ensuite changé de technologie pour développer des applications web permettant l'utilisation des différents logiciels internes de l'entreprise.

- Utilisation de Ionic, avec angular et cordova
- Développement en Typescript, JavaScript, Html, Css
- Utilisation de bibliothèques telle que Three.js, leaflet, socket.io

J'utilise Git pour tous ces projets. J'ai souvent recours à photoshop et 3dsmax.

tester | [SmartPixel](#)

📅 03 2017 – 04 2017 (2 mois)

📍 Montréal, Qc Canada

Mon permis d'étude pour mon échange universitaire m'autorisait à travailler 15h par semaine. J'en ai donc profité pour travailler dans un domaine qui me plaît en parallèle de mes études à l'UQAM : la création d'applications 3D avec Unity. SmartPixel est une entreprise qui crée des applications multitouch pour des tables tactiles sur mesure. Ce fut une bonne expérience de travail, malheureusement limitée par mon statut d'étudiant étranger (pas de visa de travail).

Création d'un site web marchand pour la vente d'objets d'art | [projet personnel](#)

📅 01 2017 (2 semaines)

📍 Montréal, Qc Canada

Création du site sans aucun framework avec html, css, javascript, php et mysql. Base de données pour gérer le catalogue. Utilisation de l'API de Paypal pour finaliser les ventes. La gestion des stocks est automatique et l'ajout et la modification de produits sur le site se fait facilement avec une interface administrateur. Partage des produits sur les réseaux sociaux. Ce fut un défi personnel très enrichissant, réalisé seul, jour et nuit pendant 2 semaines.

Stagiaire développeur dans un laboratoire de réalité virtuelle | [laboratoire de psychophysique et perception visuelle de l'école d'optométrie de Montréal](#)

📅 04 2016 – 07 2016 (3 mois)

📍 Montréal, Qc Canada

Nouveau stage au laboratoire de psychophysique et perception visuelle de l'école d'optométrie de Montréal. Toujours sur le "CrowdSimulator": cette année j'ai travaillé essentiellement avec le CAVE. Nous avons revu intégralement le fonctionnement des personnages, en utilisant les fonctionnalités du navmesh d'Unity 5. Nous avons enrichi/repris à zéro les différents environnements virtuels du simulateur.

Développement d'un serious game | [Education Nationale Francaise](#)

📅 08 2015 – 04 2016 (9 mois)

📍 La Rochelle, France

Dans le cadre de l'enseignement de la technologie au collège, l'éducation nationale a lancé un certain nombre d'appels d'offre pour la création de serious games et d'animations interactives. J'ai été retenu pour la création de l'une d'entre elles : il s'agit de mettre en évidence les différentes problématiques liées à l'aménagement du territoire dans le cadre de la construction de la ligne LGV (le train à grande vitesse en France). Plus précisément il s'agit de faire les bons choix dans l'implantation du Viaduc de la Savoureuse. Un certain nombre de facteurs sont pris en compte: • les contraintes techniques • les contraintes géographiques (terrain, relief...) Il s'agit de bien faire comprendre les différentes problématiques qu'engendre un tel chantier. J'utilise Unity 5 et je code en C#.

Stagiaire développeur dans un laboratoire de réalité virtuelle | [laboratoire de psychophysique et perception visuelle de l'école d'optométrie de Montréal](#)

📅 04 2015 – 07 2015 (3 mois)

📍 Montréal, Qc Canada

J'ai fait un stage au laboratoire de psychophysique et perception visuelle de l'école d'optométrie de Montréal. J'ai travaillé en équipe avec deux développeurs et 3 modelers. Nous devions concevoir un simulateur de foule avec Unity et c# en utilisant des technologies de réalité virtuelle. Le but était de faire de la recherche sur le comportement des personnes âgées lorsque celles-ci sont soumises à des situations réalistes de la vie courante qui nécessitent des prises de décisions / de l'attention à certains détails, etc... Le laboratoire dispose d'un "CAVE" que nous utilisons avec MiddleVR . J'ai travaillé surtout pour l'adaptation du projet pour l'Oculus Rift (la version DK2 à l'époque). Nous avons travaillé sur la création de deux scènes : un centre commercial et un croisement de routes. Nous développons des intelligences artificielles pour les personnages mais aussi pour les véhicules qui devaient respecter des règles de circulation. Par la suite j'ai aussi créé des scènes plus spécifiques pour des scénarios de recherche sur mesure.

ÉTUDES ET DIPLÔMES

Maitrise d'informatique | Université de La Rochelle

📅 09 2016 – 06 2018

📍 La Rochelle, France

Lors de la première année de la maitrise j'ai participé à un échange étudiant avec l'UQAM, ce qui m'a permis de passer 1 an au Canada. Mes cours étaient les suivants :

- (INF7440) Conception et analyse des algorithmes
- (INF7210) nouvelles perspectives en base de données
- (INF7370) Apprentissage automatique
- (INF7845) Principes avancés des langages à objets
- (MGL7260) Exigences et spécifications de systèmes logiciels
- (INF8881) Séminaire de maîtrise en informatique I

La deuxième année s'est déroulée en France à l'université de la Rochelle, avec le parcours "Ingénierie de l'information et de la décision (IID)"

- Fouille de données
- Recherche et développement pour IID
- Technologie et organisations émergentes pour IID
- Recherche et développement pour IID

Licence 3 d'informatique | Université de La Rochelle

📅 09 2015 – 06 2016

📍 La Rochelle, France

- Acquisition et traitement de signal
- Mathématiques pour l'ingénieur
- Structures de données avancées-prog C++
- Synthèse des images
- Développement sur smartphone
- Génie logiciel
- Interface homme-machine
- Programmation des jeux vidéos (utilisation de XNA et d'Unreal Engine)

Diplôme Universitaire de Technologie en informatique | Institut Universitaire de Technologie du Puy en Velay

📅 09 2013 – 06 2015

📍 Puy en Velay, France

C'est une formation en informatique appliquée à l'Imagerie Numérique. Elle porte à la fois sur la maîtrise des techniques classiques de l'informatique (programmation, conception objet, gestion de réseau, génie logiciel, utilisation de bibliothèques...) et l'application de celles-ci aux domaines de l'Imagerie Numérique, c'est-à-dire la synthèse, le traitement et l'analyse d'images.